



Videopelitrailerit

Interaktiivisuuden esittäminen lineaarisessa teoksessa

Tuomas Ketola

Opinnäytetyö
Marraskuu 2015
Elokuvan ja television
koulutusohjelma
Leikkaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Leikkaus

TUOMAS KETOLA:

Videopelitrailerit – Interaktiivisuuden esittäminen lineaarisessa teoksessa

Opinnäytetyö 41 sivua

Marraskuu 2015

Opinnäytetyön aiheena on videopelitrailerin rakenne, tarkemmin sanottuna pelin sovittaminen trailerimuotoon siten, että lopputuloksen voidaan katsoa edustavan tuotetta, jota trailerilla markkinoidaan. Tavoitteena on tutkia erilaisia tapoja esittää pelikokemusta trailerin muodossa sekä vertailla niiden hyötyjä ja heikkouksia. Tutkimuskysymyksenä on, miten katsojalle voi välittää kokemuksen nimenomaan pelin pelaamisesta, sen sijaan että tyydyttäisiin leikkaamaan elokuvamainen tiivistelmä pelin tarinasta.

Aloitin käsittelemällä pelien visuaalista kerrontaa sekä sitä, mitkä kerronnan elementit toimivat elokuvia vastaavasti puhtaana tarinankerrontana, ja mitkä tukevat interaktiivista pelikokemusta. Seuraavaksi analysoin trailerin rakennetta ja tarkoitusta. Käytin pohjana elokuvatraileria, mikä antaa käsitystä siitä, miksi pelin tiivistäminen traileriksi on niin ongelmallista elokuvaan verrattuna. Tämän jälkeen siirryin erittelemään tarkemmin, mitä keinoja pelitrailereissa tyypillisesti hyödynnetään, jälleen pelikokemuksen esittelyn näkökulmasta. Lopuksi kävin läpi pelitrailerin tekoprosessin, jossa olin itse mukana.

Menetelminäni olen käyttänyt pelien sekä niiden trailerien analysointia ja havainnointia. Tukenani on alan kirjallisuutta ja artikkeleita.

Lopputuloksena totean, että pelkkiä pelitilanteita koostamalla on mahdollista luoda traileri, jolla on tarinankerronnallistakin ilmaisuvoimaa. Silti on otettava huomioon, että trailerin tarkoitus ei välttämättä aina ole vain tiedottaa, ja tavoiteltava yleisö voi olla joskus hyvinkin laaja.

Asiasanat: videopeli, traileri, pelaaminen, välianimaatio

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Film and Television
Film Editing

TUOMAS KETOLA:

Video Game Trailers – Representing Interactivity in a Linear Medium

Bachelor's thesis 41 pages

November 2015

The subject of this thesis is the structure of video game trailers. My aim is to examine different ways of presenting the experience of playing video games through trailers, which are non-interactive.

In my thesis I investigated visual communication of video games and analyzed the common structure of both trailers in general and video game trailers in particular. After defining these two elements I went through different types of video material that is typically used in a game trailer and explained their strengths and weaknesses in representing the end product. Finally I reflect on these findings in an overview of my own work editing video game trailers.

My conclusion is that a game trailer doesn't need to be only cutscenes. Gameplay can also be used to build a narrative. However, some audiences might react better to a highly filmic video game trailer.

Keywords: video game, trailer, gameplay, cutscene

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	VIDEOPELIN VISUAALINEN TARINA	6
2.1	Välänimaatiot.....	8
2.2	Pelaaminen.....	10
3	VIDEOPELITRAILERIN KOOSTUMUS	14
3.1	Trailerin perusaineokset.....	14
3.1.1	Ensimmäinen näytös	15
3.1.2	Toinen näytös	16
3.1.3	Kolmas näytös.....	16
3.2	Elokuvatrailerista pelitraileriksi.....	17
3.3	Pelitrailerin tyypit	18
3.3.1	Välänimaatio trailerissa.....	19
3.3.2	Traileriin tuotettu materiaali	20
3.3.3	Pelimateriaali trailerissa	23
4	PELIMATERIAALI JA SEN OMINAISUUDET	24
4.1	Haasteita.....	24
4.2	Pelikokemuksen kerronnallisuus	25
4.3	Pienen budjetin traileri.....	27
5	INTERPLANETARY-TRAILERI	29
5.1	Pelin taustaa	29
5.2	Trailerin tavoitteet.....	31
5.3	Trailerin tuotantoprosessi	32
5.3.1	Esituotanto	33
5.3.2	Tuotanto	35
5.3.3	Jälkituotanto	36
6	LOPUKSI	38
	LÄHTEET.....	40

1 JOHDANTO

Videopeligrafiikan kehitys on edennyt huimaavaa tahtia läpi pelien lyhyen historian. Saavutukset tietotekniikassa ovat mahdollistaneet pelien audiovisuaalisen ilmaisun kohoamisen jopa elokuvan tasolle. Näitä uusia ilmaisuvälineitä myös hyödynnetään tämän päivän peleissä laajasti.

Yllättäen elokuvakerronnan saapuminen videopeleihin ei olekaan yksioikoisesti hyvä asia. Se on herättänyt paljon keskustelua siitä, kuinka paljon pelaaminen kestää lineaarista mediaa varten kehitettyjä ilmaisukeinoja. Vastalauseita on esitetty elokuvallisuudelle peleissä, mutta pelialaa tarkastellessa näyttää siltä, että pelit ovat taipumassa yhä enemmän elokuvien suuntaan. Tämä näkyy paitsi itse peleissä, myös niiden markkinoinnissa.

Opinnäytetyössäni lähestyn tätä pelialan vastakkainasettelua, mutta sovellan sitä erityisesti videopelitrailereihin. Vaikka loppujen lopuksi pyrin tutkimaan periaatteessa täysin elokuvakerronnan säännöillä toimivaa pelialan sivuilmiötä, uskon pelaamisen ymmärtämisen olevan tärkeää pelitrailerin suunnittelussa.

Lähden liikkeelle tästä edellä mainitusta elokuvamaisuuden ja pelimäisyyden ristiriidasta, joka varmasti jossain määrin vaikuttaa myös videopelitrailerin tekemiseen. Näkökulmani on erityisesti se, miten pelitrailerissa voi hyödyntää taltioitua pelimateriaalia pelkkää juonenkuljetusta hoitavan animaation sijaan.

2 VIDEOPELIN VISUAALINEN TARINA

Tänä päivänä videopelit hyödyntävät huippuunsa hiottua äänen ja kuvan ilmaisua. Nimensä mukaisesti videopeliin kuuluu olennaisena osana liikkuva kuva, jonka varaan pelimaailma rakennetaan. Siksi ei olekaan ihme, että paremmat grafiikat ovat tuoneet peleihin elokuvamaisia elementtejä, tunnelmavalaistuksesta ammattilaistason ääninäyttelyyn.

Pelin ytimessä on kuitenkin aina vuorovaikutteisuus. Puhdasta elokuvakerrontaa ei ole helppoa sovittaa sellaisenaan epälineaariseen teokseen, ja vähemmän yllättäen pelialalla onkin ollut viime vuosina käynnissä eräänlainen murrosvaihe, jonka ytimessä on kysymys siitä, miten paljon elokuvan keinoja tulisi peleissä käyttää.

Asiaa on mahdollista tarkastella pelikeskeisestä näkökulmasta, jossa tarinankerronta antaa vain kontekstia pelaamiselle. Geoff King ja Tanya Krzywinska kirjoittavat kirjassaan *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* (2006, 8) seuraavasti: “Pelaamisen ja kerronnallisuuden suhde on ollut pääosassa tässä väittelyssä. Missä määrin pelit ovat media, johon kuuluu narratiivinen tai tarinaa kertova elementti? Kuinka paljon pelikeskeisiin toimiin – kuten ensimmäisen persoonan ammuskeluissa pelimaailmassa juoksemiseen, ammuskeluun ja ammutuksi tulemisen välttelyyn, tai tosiaikaisessa strategiapelissä resurssien hallintaan ja käyttöön – vaikuttavat kerronnalliset rakenteet, joiden sisällä edellä mainittu toiminta tapahtuu?”

Varsinkin videopelien alkuaikoina tarinallisuus pelin sisällä rajoittui tyypillisesti siihen, mitä pelaaja pystyi itse hyvin suurpiirteisestä grafiikasta pääättelemään. Jos pelaaja esimerkiksi ohjasi avaruusalusta, peli todennäköisesti sijoittui scifi-ympäristöön, mutta varsinaista juonta tai motivaatiota niistä ei löytynyt puhdasta eloonjäämistä lukuun ottamatta. Varhaisiin poikkeuksiin kuuluu vuoden 1981 kolikkopeli *Donkey Kong*, joka aloitti pelin pienellä animaatiopätkällä, jossa isokokoinen apina raahaa pelihahmon tyttöystävän rakennuspalkeista koostuvan pelikentän ylälaitaan. Pelaajalle annettiin siis motivaatio pelaamiseen hyvin yksinkertaisella tarinalla, mutta varsinkaan tänä päivänä tuskin kovin moni kutsuisi *Donkey Kongia* juonivetoiseksi peliksi.

Nykyään pelit nähdään yhä enemmän erittäin tarinakeskeisinä teoksina, joihin elokuvamainen kerronnallisuus kuuluu olennaisena osana. Rich Newman kirjoittaa kirjassaan *Cinematic Game Secrets For Creative Directors and Producers* (2009) elokuva- ja pelialojen hyvin pitkälle menneestä yhdistymisestä ja sen tuomista mahdollisuuksista hyödyntää elokuvan keinoja pelinteossa. ”Jatkuvan uuden teknologian ja sisällön sisäänvirtauksen lisäksi elokuva- ja pelialojen läheneminen on kannustanut pelintekijöitä saavuttamaan aivan uuden eepillisyyden tason peleissä. Lisäksi kasvava joukko elokuvantekijöitä on alkanut ottaa osaa pelialaan. On selvää, että hyvillä elokuvantekijöillä on monia taitoja, jotka alkavat olla erittäin kysyttyjä pelialalla tänä päivänä – kuten tuotantopuolen kokemus ja perehtyneisyys tarinan ja elokuvallisten tekniikoiden parissa.” (Newman 2009, xi.) Kyse ei ole siis pelkästään parempien tarinoiden kirjoittamisesta: pelialalla on havahduttu teknologian, erityisesti grafiikan, kehitykseen, ja audiovisuaalisen ilmaisuvoiman kasvun myötä pelit lainailevat yhä enemmän elokuvien kuvakerronnan keinoja.

Pelialalla on siis hyvin erilaisia näkemyksiä kerronnallisuuden hyödyntämisestä. Tarina voi olla ainoastaan pintapuolinen motiivi pelaamiselle, tai pelaaminen voi jopa olla vain yksi elementti teoksessa, joka on periaatteessa interaktiivinen elokuva. Selkeimmin nämä näkemyserot kärjistyvät siinä, missä suhteessa peli sisältää varsinaista pelaamista ja puhtaasti tarinankerrontaa palvelevia välianimaatioita.



KUVA 1. Grafiikan kehittyminen mahdollistaa monipuolisempaa visuaalista ilmaisua, kuten valaisun käyttöä. *Heavy Rainia* pidetään, hyvässä ja pahassa, elokuvamaisena pelinä.

2.1 Välianimaatiot

Välianimaatio tai cutscene tarkoittaa pelin sisällä tapahtuvaa toimintaa, jonka aikana pelaaja ei vuorovaikuta pelin kanssa, vaan ainoastaan katsoo tapahtumia (Newman 2009, 224). Newmanin mukaan pelissä on tyypillisesti vähintään kaksi ”pakollista” välianimaatiota: alussa pelin tarinan pohjustamista varten, ja lopussa sekä pelin tarinan päätökseen saattamista varten että palkitsemaan pelaaja, joka on onnistunut läpäisemään pelin (Newman 2009, 140-142).

Välianimaatiot toimivat hyvin pitkälti elokuvakerronnan sääntöjen mukaisesti, ja Newman kutsuukin niitä eräänlaisiksi pelin sisäisiksi mini-elokuviksi (Newman 2009, 84). Niiden etuna on se, että tietyissä kohdissa pelin tarinaa voidaan edistää lineaarista kerrontaa tukevin keinoin. Pelitilanne voidaan esimerkiksi siirtää paikasta toiseen 10 sekunnin välianimaatiolla, eikä pelaajaa tarvitse pakottaa matkustamaan pelissä Pohjois-Amerikasta Egyptiin.

Välianimaatioilla on kuitenkin kääntöpuolensa. Kuten edellä mainittiin, elokuvamainen lineaarisuus on ristiriidassa pelaamisen ytimen, vuorovaikutteisuuden, kanssa. Välianimaatioiden käyttö tuo tämän yhteensopivuusongelman selkeästi esille: välianimaation käyttö tarkoittaa poikkeuksetta siitä, että pelaaminen keskeytyy. Vaikka Rich Newman puhuukin kirjassaan elokuvamaisten pelien puolesta, hän suosittelee jopa minimaalista välianimaatioiden käyttöä. ”On suoranainen rikos pakottaa pelaaja katsomaan jatkuvasti pitkiä välianimaatioita peli-informaation saamiseksi. Se ei ole hyvä elokuvamainen kokemus eikä se ole hyvää vuorovaikutteisuuutta. Se on turhauttavaa.” (Newman 2009, 142.)

Newman tukee väitettään haastattelemalla pelintekijä Warren Spectoria. Spector on pelipuolella tunnettu mm. palkitusta, genrerajoja rikkovasta *Deus Ex* -pelistään vuodelta 2000, mutta hän on myös toiminut Teksasin yliopistossa elokuva- ja televisiopuolen apulaiskouluttajana sekä elokuva-arvostelijana *The Austin Chronicle* -lehdessä. (Newman 2009, 32.) Haastattelussa Spector vastaa kysymykseen siitä, mikä tekee pelistä ”elokuvamaisen”. ”Sarkastinen vastaukseni on: ’Elokuvamainen peli ei tiedä, mitä se haluaa olla, ja sitä ei sen takia pitäisi tehdä.’ Periaatteessa, vaikka

elokuvilla ja peleillä onkin monia yhteisiä ominaisuuksia, on tärkeää – kenties kriittisen tärkeää – tunnistaa, ylistää ja käyttää hyväksi niitä asioita, jotka tekevät niistä erilaisia. Elokuvat ja pelit kertovat toki tarinoita pintapuolisesti tarkastellen samaan malliin; molemmissa voi olla näyttelijöitä lausumassa vuorosanoja, molemmat kiinnittävät paljon huomiota sopivaan kameran sijoitteluun ja niin edelleen. Mutta kun joukkoon lisätään oikeaa vuorovaikutteisuutta – minkä vain pelit voivat tehdä, ja mitä niiden siksi täytyy tehdä – ja yhtäläisyydet alkavat näyttää hyvin pinnallisilta. Eräs peliklisee on, että elokuvamaisuutta lisäämällä pelistä tulee vähemmän pelimäinen (ja päinvastoin). Se on totta tänäkin päivänä, ja vaikka me *pystyisimme* muuttamaan tätä tosiasiaa, en ole varma, pitäisikö meidän.” (Newman 2009, 33.)

Elokuvien ja pelien yhteensulautumisessa on selkeästi ongelmansa, mutta aivan kaikki eivät ole yhtä mieltä välianimaatioiden säästelemisestä. Vuonna 2004 perustettu pelifirma *Telltale Games* on viime vuosina niittänyt paljon mainetta vahvasti välianimaatioihin nojaavilla seikkailupeleillään, kuten *The Walking Dead* (2012) ja *The Wolf Among Us* (2013). *Telltale Gamesin* pelit sisältävät itse asiassa verrattain vähän klassista pelattavuutta, jossa pelihahmolla liikutaan vapaasti pelimaailmassa. Peleille ominainen vuorovaikutus tulee näissä peleissä mukaan tarinan käännekohdissa, joissa pelaaja valitsee ohjaamalleen hahmolle toimintatavan. Esimerkiksi *The Walking Deadissa* kaksi tarinan hahmoa joutuu hengenvaaralliseen tilanteeseen, ja pelaajan täytyy valita, kumpaa pelattava hahmo auttaa. Valinta aiheuttaa toisen hahmon kuoleman, ja pelin tarina jatkuu sen mukaisesti, kumpaa pelaaja päätti auttaa. Vaikka pelaajalla on siis mahdollisuus vaikuttaa huomattavasti pelin tapahtumiin, varsinainen ”pelaaminen” on ajallisesti suureksi osaksi välianimaatioiden katselua. Tästä johtuen voitaisiin väitellä, ovatko *Telltale Gamesin* pelit ”pelejä”, vai pitäisikö niitä enemmän kutsua ”interaktiivisiksi elokuviksi”.

Telltale Gamesin välianimaatiovetoiset pelit ovat kuitenkin, ainakin toistaiseksi, vain säännön vahvistava poikkeus. Tyypillisesti videopeleissä pelilliset elementit ovat etusijalla, jolloin Newmanin ja Spectorin mukaan välianimaatioita tulisi välttää pelien tarinankerronnassa. Mutta mitä pelaaminen videopelissä oikeastaan merkitsee, ja onko pelimekaniikassakin jonkinlaista narratiivia?



KUVA 2. *The Walking Deadin* maailmassa liikkuminen on tarkkaan rajattua. Pelikokemuksen kiinnostavuus tulee lukuisista valinnoista, jotka vaikuttavat juonen kulkuun, tai poistavat jopa hahmoja tarinasta.

2.2 Pelaaminen

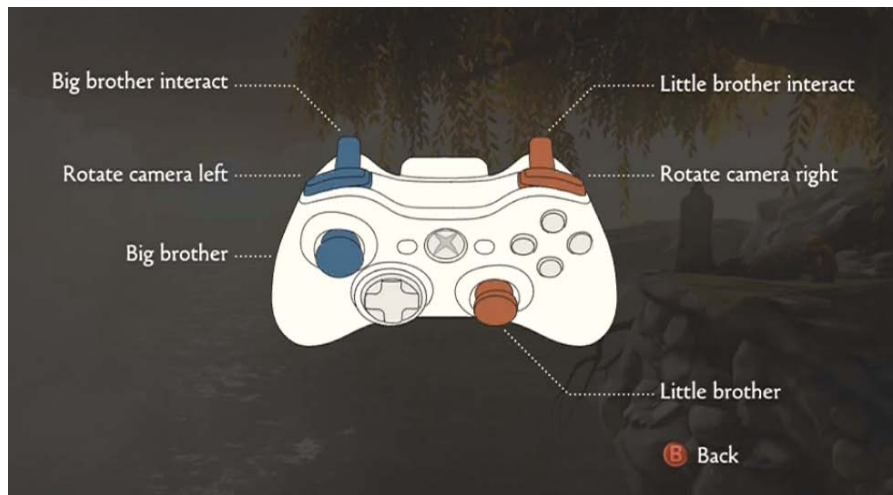
King ja Krzywinska määrittävät kirjassaan videopeleissä tapahtuvan pelaamisen seuraavasti: ”Tietynlainen kokoelma todellisesta maailmasta irrallaan olevia, pelaajan viihdyttämiseksi asetettuja tehtäviä, tavoitteita tai mahdollisuuksia, jotka sijaitsevat ruudulla näkyvällä alueella ja jotka läpäistään ennalta määrättyjen sääntöjen mukaisesti, minkä seurauksena voidaan saapua johonkin useammasta mahdollisesta lopputuloksesta” (King ja Krzywinska 2006, 9). Hieman selkeämmin ilmaistuna pelaamiseen kuuluu siis erilaisten systeemien ja pelaajan välinen vuorovaikutus, jossa pelaaja tyypillisesti tavoittelee yhtä lopputulosta ja yrittää välttää toista. Klassisessa videopelissä pelaaja esimerkiksi saattaisi ohjata avaruusalusta, ammuskella vastaan tulevia vihollisaluksia korkean pistetuloksen saavuttamiseksi ja vältellä vihollisalusten ammuksia, jotka vahingoittavat pelaajan alusta ja lopulta aiheuttavat aluksen tuhoutumisen ja siten pelin päättymisen.

Todellisuudessa pelikokemukseen kuuluu kuitenkin muutakin kuin abstraktia voiton tavoittelua ja häviämisen välttelyä. Videopelit ovat tyypillisesti ottaneet vaikutteita tosielämästä ja sijoittaneet siten tietynlaista tarinallisuutta pelin tapahtumiin, vaikka mitään varsinaista juonta pelissä ei missään vaiheessa olisikaan. Peliuutissivusto

Polygonin artikkelissa *The Creation of Missile Command and the Haunting of Its Creator, Dave Theurer* (Rubens 2013) kerrotaan vuoden 1980 ammuskelupeli *Missile Commandin* tekemisestä ja tematiikasta, jonka varaan periaatteessa yksinkertainen peli rakennettiin. Kylmän sodan aikaan sopivasti pelissä suojellaan kaupunkeja ampumalla taivaalta ohjuksia, jotka syöksyvät niitä kohti. Pelin tekijä, David Theurer, halusi pelin koostuvan pelkästään puolustautuvasta pelaamisesta, sillä hän tunnisti pelin tapahtumien takaa löytyvän tarinan. Hän kertoo artikkelissa: ”Tajusin, että pommit tappaisivat kaikki ihmiset kohdekaupungista, enkä halunnut asettaa pelaajaa sekopäisen kansanmurhaajan rooliin.” Pelaaja toimii siis suojelijan roolissa, mutta pelin hankaloituessa hänen täytyy myös päättää, minkä kaupunkien suojeluun keskittyy. Tämä todellisuuspohjaiseen tematiikkaan pohjautuva peli on yksi varhaisimpia esimerkkejä pelaajan itsensä luomasta tarinasta, joka muotoutuu lähes täysin pelaamisen kautta. (Rubens 2013.)

Missile Commandin tyyllisen abstraktimman tarinankerronnan lisäksi pelaamisella voidaan myös vahvistaa perinteisempää tarinankerrontaa. Ongelmanratkaisupeli *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) esimerkiksi kertoo päällisin puolin hyvin elokuvamaisesti välianimaatioita hyödyntäen tarinan, jossa kaksi veljestä kulkevat läpi sadunomaisten maisemien etsimässä parannuskeinoa kuolevalle isälleen. Mutta vaikka varsinaisen tarinan juonenkäänteet koetaan passiivisesti välianimaatioiden kautta, ja tarina pysyy siten jokaisella pelikerralla samanlaisena, kahden veljeksien luonteenpiirteiden ja heidän välisen suhteensa syventäminen nojautuu vahvasti pelaamisesta saatuun kokemukseen.

Brothersissa hahmoja ohjataan muista peleistä hyvin poikkeavalla tavalla: pelaaja käyttää peliohjaimen molempia puoliskoja kahden veljeksien ohjaamiseen samanaikaisesti. Vasen puolisko ohjaa isoveljeä, oikea puolisko pikkuveljeä, ja pelaajan tehtävä on ohjastaa veljekset tekemään yhteistyötä esteiden ylittämiseksi. Tällä tavalla veljesten välille muodostetaan yhteys, jota ei oikeastaan suoraan nähdä televisioruudulla, ja tätä yhteyttä myös käytetään pelissä tarinankerronnan edistämiseksi.



KUVA 3. *Brothers: A Tale of Two Sonsin* kahta päähahmoa ohjataan samanaikaisesti. Pikkuveljeä ohjataan ohjaimen oikealla puolella, isoveljeä vasemmalla.

Eräs toistuva elementti pelimaailmassa ovat vesiesteet, joiden yli pikkuveli ei suostu uimaan yksin. Tällöin pelaajan täytyy ohjata peliohjaimen oikealla puoliskolla pikkuveli tarttumaan isoveljensä kaulaan, ja vasemmalla puoliskolla ohjata isovelji uimaan vesiesteiden yli. Alun perin yksinkertaisesta esteen ylittämisestä tulee myöhemmin tarinaelementti, kun pelin loppupuolella tapahtuvassa juonenkäänteessä isovelji kuolee juuri ennen kuin pikkuveli onnistuu hankkimaan parantavaa vettä isälleen. Yksin paluumatkalle lähtevä pikkuveli kohtaa ennen kotiin pääsyä vielä yhden vesiesteiden, jonka yli hän ei ole aikaisemmin suostunut uimaan omin avuin. Tässäkin tapauksessa esteen ylittäminen ei onnistu ohjaimen oikealla puoliskolla, vaan pelaajan täytyy keksiä käyttää ohjaimen vasenta puoliskoa, joka aiemmin oli isoveljen kuoleman jälkeen poissa käytöstä. Pelaaja siis kokee täysin pelimekaniikan kautta pikkuveljen hahmossa tapahtuvan muutoksen, tässä tapauksessa rohkaistumisen isoveljen kanssa koetun seikkailun kautta, kun isoveljestä tulee ohjaustavan muutoksen symboloimana osa pikkuveljeä. Tätä käännettä alustetaan toki jossain määrin pelin aikana perinteisillä välianimaatioilla, mutta suurin tunnereaktio saavutetaan tavalla, jota ei ole mahdollista tehdä muualla kuin videopelissä.

Pelaaminen voi siis synnyttää pelaajan mielessä tarinoita ilman välianimaatioiden tarjoamaa kontekstia. Nämä tarinat eivät ole tietenkään välttämättä yhtä vivahteikkaita tai selkeitä mitä välianimaatioiden keinoin voi saavuttaa, mutta ne ovat ehdottomasti osoitus siitä, että pelikokemukseen kuuluu muutakin kuin se, mitä ruudulla tapahtuu. Tässä osiossa läpikäydyt asiat on syytä pitää mielessä, kun lähdetään käsittelemään

videopelitrailereita: pelikokemusta ei välttämättä voi edustaa vain leikkaamalla montaasia pelin elokuvamaisimmista osista, vaikka se olisikin yleensä helpoin ratkaisu.



KUVA 4. *Brothersissa* pelaaja ohjaa veljekset tekemään yhteistyötä.

3 VIDEOPELITRAILERIN KOOSTUMUS

Pelaamisen ja välianimaatioiden erojen tarkastelu heijastelee suurempaa kokonaisuutta: videopelit ja elokuvat ovat teoksina pohjimmiltaan erilaisia kokemuksia. Pelit vaativat yleisöltään vuorovaikutusta, kun taas elokuva koetaan sivullisena tarkkailijana. Toisaalta yhtäläisyyksiäkään ei voi kiistää. Molempien medioiden viestintä välitetään audiovisuaalisena kokemuksena, joten elokuvan sääntöjä voidaan ainakin jossain määrin soveltaa lukuisissa peliteoksen eri osa-alueissa. Rich Newman käykin kirjassaan *Cinematic Game Secrets For Creative Directors and Producers* (2009, 63) läpi lukuisia elokuva-alan toimenkuvia, joilla on osansa myös pelituotannossa, kuten käsikirjoittaminen, kuvaus sekä ohjaus.

Etenkin pelien mainonnassa elokuvallinen kerronta näyttelee suurta osaa. Vaikka mainontaan kuuluu joskus myös pelattavien näyteversioiden, demojen, jakaminen yleisölle, tyypillisesti videopeliä markkinoidaan elokuvamaailman keinoin: trailerilla. Videopelitrailerissa interaktiivisuus saattaa näkyä osana kuvamateriaalia, mutta tässäkin tapauksessa se on vain videopätkä pelitilanteesta. Pelitraileri ja elokuvatraileri ovat siis pitkälle samankaltaisia teoksia: molemmat ovat audiovisuaalisia mainoksia, joihin on leikattu otoksia esiteltävästä tuotteesta. Tällöin pelitrailereihin voi myös soveltaa sääntöjä, jotka pätevät elokuvatrailerissakin.

3.1 Trailerin perusaineokset

Lisa Kernan kuvailee elokuvatrailereita käsittelevässä kirjassaan *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (2004, 16) seuraavasti: ”Vaikka trailerit ovat mainonnan muoto, ne ovat myös ainutlaatuinen kerronnallisen elokuvanäytöksen ilmentymä, jossa yhdistyvät mainosviestintä ja narratiivin huvi.” Trailerin perimmäisenä motiivina voidaan pitää mainostusta, mutta katsojat saadaan koukutettua mukaan elokuvamaisella tunnelmalla ja tarinankerronnalla. Ne ovat siis pelkän mainoksen sijaan minielokuvia, jotka jollain tapaa tiivistävät täysimittaisen elokuvan sanoman, tai vain osan siitä.

Nebraska-Lincolnin yliopiston videossa *Frame by Frame: Movie Trailers* (2011) elokuvatutkimuksen professori Wheeler Winston Dixon käsittelee ennen 80-lukua ja sen

jälkeen tuotettujen elokuvatrailerien konventioita. Tyypillisesti ne eroavat toisistaan siten, että vanhemmat trailerit esittelevät elokuvan kohokohtia tai tähtinäyttelijöitä ilman selkeää tarinan kulkua, kun taas uudemmat trailerit käytännöllisesti katsoen kertovat elokuvan tarinan lyhyessä muodossa. Dixon väittääkin tämän päivän trailerien kertovan elokuvasta niin paljon, että koko elokuvan katsominen on lähes turhaa. Esimerkkinä vanhemmasta elokuvatrailerista hän mainitsee Alfred Hitchcockin ohjaaman *Psykon* (1960) trailerin, jossa ohjaaja itse esittelee yleisölle elokuvan tapahtumapaikkana toimivaa aavemaista taloa, paljastamatta itse elokuvan tapahtumista mitään.

Traileri siis tyypillisesti upottaa katsojan esittelemänsä elokuvan maailmaan jollakin tapaa, mutta sen ei välttämättä tarvitse kertoa suoraan elokuvan juonesta. Tästä huolimatta traileri on, kuten aiemmin todettiin, itsessään elokuvallinen teos, joten sillä on kaikesta huolimatta jonkinlainen tarina kerrottavanaan. Internet-sivusto *MicroFilmmaker Magazinessa* julkaistussa artikkelissa *How to Edit a Trailer That Will Get Your Film Noticed* (2005-2011) Mike Flanagan purkaa trailerin näytöksiin. Jako mukailee käsikirjoitusmaailmasta tuttua kolmen näytöksen rakennetta, jossa tarina jaetaan alkuun, keskikohtaan ja loppuun, tai esittelyyn, ristiriitojen kärjistymiseen ja ratkaisuun (Newman 2009, 74). ”Hyvän käsikirjoituksen tavoin trailerisi tulisi jakautua näytöksiin. Joissain on kaksi osaa, toisissa kolme, mutta ne, joissa on ainoastaan yksi näytös – ainoastaan yksi sävy – ovat kaikista tehottomampia. Ne eivät mene minnekään, kertovat elokuvasta ainoastaan yhden asian, ja loppu on pelkkää toistoa.” (Flanagan 2005-2011, 2.)

3.1.1 Ensimmäinen näytös

Ensimmäistä näytöstä Flanagan kutsuu ”esitykseksi”. Tässä vaiheessa traileri esittelee katsojalle elokuvan maailman ja hahmot mahdollisimman helppotajuisesti. Katsojalle annetaan jonkinlainen käsitys siitä, mihin ollaan matkalla. Flanaganin mukaan tyypillinen kesto trailerin tälle vaiheelle on 30-60 sekuntia. Hän painottaa, että trailerin ensimmäisen näytöksen tulisi olla tahdiltaan rauhallinen ja luoda tila, johon katsoja voi emotionaalisesti asettua. (Flanagan 2005-2011, 2.)

3.1.2 Toinen näytös

Trailerin toinen osa, josta Flanagan käyttää nimeä ”läimäytys”, järkyttää ensimmäisessä osassa luotua tasapainoa. Tämä voidaan saavuttaa esittelemällä elokuvassa esiintyviä konflikteja, mutta Flanagan kehoittaa olemaan varovainen niiden käytössä. Ilmiselvän konfliktien käsittelyn sijaan trailerin tulisi ennemminkin vihjata niihin, jotta katsojille jää varaa osittain kasata tarina mielikuvitustaan käyttäen. Näin katsoja saadaan innostumaan elokuvan tarinasta paljastamatta liikaa. (Flanagan 2005-2011, 3.)

Elokuvatutkimuksen professori Dixon (2011) kritisoi edellä mainitusti elokuvan juonen tiivistämiseen keskittyviä nykypäivän trailereita, jotka hänen mukaansa paljastavat elokuvasta liikaa. Tämä ei kuitenkaan välttämättä tarkoita sitä, että mikä tahansa juonta kuvaileva traileri tekee elokuvakokemuksen tyhjäksi. Flanaganin ohjeistuksen perusteella elokuvan tapahtumia ei välttämättä tarvitse pantata trailerissa, kunhan niiden yksityiskohtia ei esitellä liian selkeästi.

3.1.3 Kolmas näytös

Kolmas näytös, ”katarsis”, on trailerin finaali. Aiemmin rakennettuja konflikteja eskaloidaan ja niiden päätöksistä annetaan jonkinlaisia vihjeitä. Leikkaustahti kiihtyy, ja elokuvan suurimmat tunteet tuodaan esiin. Elokuvan hahmojen äärimmäiset tunnetilat tuodaan esille, ja on suositeltavaa esittää niitä sellaisessa järjestyksessä, että niissä on selkeitä ristiriitaisuuksia. Leikkaamalla esimerkiksi näyttelijän äärimmäisen vihasen roolisuorituksen välittömästi onnellisen roolisuorituksen perään traileri antaa kuvan monisävyisestä elokuvasta. (Flanagan 2005-2011, 3.)

Trailerin kolme näytöstä toimivat hyvin samankaltaisesti kuin pitkän elokuvan dramaattinen rakenne, ja elokuvan draaman kaaren mukaisesti trailerikin voi sisältää kliimaksivaiheen jälkeisen ”epilogin”. Flanaganin (2005-2011, 3.) mukaan loppukuvalla voi trailerissa joko summata aiemmin näytettyä tarinaa, tai vaihtoehtoisesti antaa vihiä jostakin elokuvassa piilevästä syvemmästä salaisuudesta.

3.2 Elokuvatrailerista pelitraileriksi

Flanaganin artikkelilla, kuten myös elokuvatrailereiden analysoinnilla yleensä, on pelitrailereiden tekijöille paljon annettavaa sen suhteen, miten liikkuvalla kuvalla saadaan aikaan yleisön mukaansa tempaava tarina. Pelien markkinoinnissa juonellisuuteen keskittyminen ei ole itsestäänselvyys, ja joissain tapauksissa pelitraileri voi olla vain sarja pelimekaniikkoja esitteleviä videopätkiä, joita selitetään auki väliteksteillä. Tällainen tuote-esittelymäinen lähestymistapa toki antaa pelikokemuksesta todenmukaisen kuvan – etenkin, jos pelissä ei ole varsinaista tarinaa – mutta se myös tarkoittaa sitä, että traileri on pelkästään informatiivinen, eikä sillä ole viihdearvoa. Lisa Kernanin mainitsema trailerin toinen puoli, ”narratiivin huvi”, jää hyödyntämättä.

Vaikuttaa siltä, että pelitrailereissa törmätään samankaltaiseen peruskysymykseen kuin aiemmin käsitellyssä ”elokuvamaisten pelien” tapauksessa. Pelintekijä Warren Spector sanoi: ”Eräs peliklise on, että elokuvamaisuutta lisäämällä pelistä tulee vähemmän pelimäinen (ja päinvastoin).” Samaan tapaan pelitraileri vaatii elokuvamaisuutta ollakseen kiinnostava, mutta elokuvamaisessa ilmaisussa tunnutaan etäännyvän siitä, minkälainen itse pelikokemus on. Vaikka pelitraileri ja elokuvatraileri muistuttavatkin toisiaan muotonsa puolesta, niiden tavoitteet eivät ole täysin samat: elokuvatraileri on pohjimmiltaan lähes aina lyhennelmä elokuvasta, kun taas pelitrailerin odotetaan kertovan jotain myös pelikokemuksesta. Tässä vaiheessa syntyy ongelmia, mikäli pelin pelattavuus ja taustalla kerrottava juoni ovat jonkinlaisessa ristiriidassa.

Ääriesimerkki tästä on traileri vuonna 2011 julkaistulle toimintapeli *Dead Islandille*. Traileri koostuu täysin sitä varten tuotetusta tietokoneanimaatiosta, joka ei muistuta juurikaan pelin grafiikkaa. Se kertoo melankolisen musiikin säestämän tarinan paratiisisaarella lomailevasta lapsiperheestä, joka menehtyy zombien hyökkäyksessä. Dramaattinen traileri sai paljon huomiota osakseen, mutta se nostatti myös kysymyksiä siitä, kuinka hyvin periaatteessa pelistä irrallaan oleva kuvamateriaali vastaisi itse peliä. Pelijournalisti Jason Schreier kehotti trailerin ilmestymisen aikoihin *The Wired* –lehdessä julkaistussa artikkelissaan *Don’t Get Caught Up In Dead Island Trailer Hype* (2011) harjoittamaan ”varovaista optimismia” trailerin suuresta suosiosta huolimatta, sillä ”kaikki ovat innoissaan lyhytelokuvasta, eivätkä itse pelistä”. (Schreier 2011.)

Pelin julkaisun myötä kävikin selväksi, että trailerin sävy ei ollut yhtenäinen pelin räikeän zombiteurastuksen kanssa.

Pelimaailmaan löyhästi sijoittuvan lyhytelokuvan käyttäminen trailerina antaa vapauksia mukaansatempaavan narratiivin luomiseen, jolloin peli voi saada itselleen julkisuutta pelkän spehtaakkelin voimalla. *Dead Island* –trailerin tapauksessa näin selkeästi kävi. Yleisö ei kuitenkaan välttämättä suhtaudu harhaanjohtavaan markkinointiin täysin suopeasti, joten riskittömämpänä vaihtoehtona voisi suositella, että mikäli pelaaja varsinaisessa pelissä päihittää vaivattomasti satoja zombeja, trailerin olisi hyvä heijastella tätä todellisuutta.



KUVA 5. *Dead Islandin* trailerin hienovarainen kerronta ei vastannut pelikokemusta.

3.3 Pelitrailerin tyypit

Dead Island –traileri koostuu täysin sitä varten tuotetusta animaatiosta, mutta se ei välttämättä tarkoita sitä, etteikö pelikokemusta voisi edustaa kuvamateriaalilla, jota ei sellaisenaan nähdä valmiissa pelissä. Toisaalta pelistä suoraan otettu kuvamateriaali saattaa joissain tapauksissa kertoa hyvin vähän siitä, mitä pelaaja itse tulee pelissä kokemaan.

Pelitrailereissa käytetty materiaali voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri tyyppiin: pelistä otettuihin välianimaatioon, traileria varten tuotettuun materiaaliin sekä tietysti pelitilanteista kaapattuun videomateriaaliin (tai ”pelimateriaaliin”).

3.3.1 Välianimaatio trailerissa

Välianimaatioita käyttämällä pelitrailerin voi periaatteessa leikata täsmälleen samalla tavoin kuin elokuvatrailerin. Kuten aiemmin mainittiin, välianimaatioissa pätevät samat kuvakerronnan säännöt kuin elokuvissa, ja tarinavetoisesta pelistä löytyy yleensä vähintään täysipituisen elokuvan verran animaatiota. Välianimaatiovetoisen trailerin ilme vastaa myös peliä paremmin kuin edellä mainittu *Dead Island* –traileri, varsinkin kun tänä päivänä tyypillisesti peleissä nähtävät välianimaatiot käyttävät samaa grafiikkaa kuin pelitilanteissa.

Esimerkiksi vuoden 2013 toimintapeli *Batman: Arkham Originsin* julkaisutrailerista nähdään, miten pelitrailerin voi sovittaa Flanaganin kolmen näytöksen muottiin. Traileri esittelee keskeiset hahmot ja antaa käsityksen tapahtumapaikasta ja ajasta, siirtyy sitten kuvaamaan hahmojen välisiä konflikteja ja tarinan suuria toimintakohtauksia, ja loppua kohti alkaa väläytellä vihjauksia loppukliimaksista. Katsoja saa selkeän kuvan siitä, minkälaista tarinaa peliltä voi odottaa, ja myös miltä itse peli näyttää.

Vahvassa välianimaatioihin nojaamisessa on kuitenkin kääntöpuoli. *Batman: Arkham Originsin* traileri ei juurikaan edusta tuotteesta saatavaa interaktiivista kokemusta. Rich Newman ja Warren Spector puhuivat välianimaatioiden säästeliäästä käytöstä pelissä, sillä videopelin tärkein ominaisuus on kuitenkin loppujen lopuksi interaktiivisuus, eli pelaaminen. *Arkham Originsin* trailerissa tämä pelikokemuksen tärkein elementti jää tarinaa edistävien välianimaatioiden varjoon.

Trailerin pituus on kaksi minuuttia ja yhdeksän sekuntia. Logot ja välitekstit pois lukien kesto jää yhden minuutin ja 51 sekunnin verran. Tästä materiaalista noin kahdeksan sekuntia, reilut seitsemän prosenttia, on taltiointia pelin pelattavista osuuksista. Välianimaatioiden kauttakkin toki tulee suurpiirteisesti selväksi pelin perusidea; pelaaja ohjaa Batmania ja kohtaa sarjakuvista tuttuja vihollisia. Traileri ei kuitenkaan selkeästi käsittele pelimekaniikoita, joiden parissa pelaaja viettää eniten aikaa.

Tällainen puutteellisuus syntyy välianimaatioihin nojaamalla melko luonnostaan: aiemmin todettiin, että välianimaatioista on hyötyä nimenomaan silloin, kun halutaan

edistää kerrontaa, ja vuorovaikutteinen pelaaminen ei ole toimiva ratkaisu, esimerkkinä nopea siirtyminen toiseen tapahtumapaikkaan. Koska pelaajan pitäisi saada itse vaikuttaa mahdollisimman paljon pelin tapahtumiin, ja siksi tulisi vain pakon edessä turvautua välianimaatioihin, niissä esitetyt tapahtumat ovat luonnollisesti niitä, jotka eivät sovellu pelattavaksi ja ovat pelikokemuksesta kaikkein poikkeavimpia.

Välianimaatiotraileri on teknisesti helpoin ja edullisin vaihtoehto, sillä sen lisäksi, että materiaali on erittäin traileriystävällistä, se on valmiiksi käytettävissä. Siinä on kuitenkin selkeästi myös heikkoutensa, joten sijaa on myös muillekin toteutustavoille. Joissain tapauksissa traileri toteutetaan täysin tai suureksi osaksi kuvamateriaalilla, joka on tuotettu pelkästään traileria varten.

3.3.2 Traileriin tuotettu materiaali

Kun peligrafiikka oli vielä suhteellisen vaatimatonta ja tarinankerronnalle annettiin vähemmän arvoa, pelejä mainostettiin televisiossa perinteisemmän tuotemainonnan keinoin. Vuonna 1989 julkaistun toimintaseikkailupeli *Ironsword: Wizards & Warriors II:n* mainoksessa nähdään tyypillisen mainoksen tapaan pelaaja pelikonsolin ääressä, joskin pelin keskiaikaan sijoittuva maailma liittyy osaksi tapahtumia, kun pelin päähenkilö – näyttelijän esittämä miekkamies – astuu sisälle huoneeseen kertomaan uudesta pelistä.

Tänä päivänä näyttelijöillä toteutettu pelimarkkinointi on harvinaisempaa, mutta joissain tapauksissa sitä voidaan käyttää tehokeinona herättämään nostalgisia mielikuvia. Esimerkiksi Kickstarter-joukkorahoituspalvelussa alkuvuodesta 2015 kampanjoinut, 90-luvun ammuskelupeleistä inspiroitunut *Strafe* julkaisi osana kampanjaa vanhoja pelimainoksia parodioivan ”trailerin”, jossa kaksi veljestä pelaa *Strafea*. Peli on niin raju, että se tyrmää vanhemman veljen ja räjäyttää nuoremman veljen pään kappaleiksi. Humoristisuuden lisäksi retrohenkinen traileri kertoo, että tekijät yrittävät tavoitella vanhan ajan pelikokemusta, jonka uskotaan olleen tämän päivän pelejä haastavampi.



KUVA 6. *Strafen* trailerissa nähdään kuvaa myös itse pelistä, mutta pääosassa on tarina kahdesta veljestä, jotka haluavat pelata haasteesta, ja vaarasta, välittämättä.

Edellä mainitut esimerkit ovat kenties hieman ”traileri”-käsitteen rajoilla, vaikka niissä onkin jotain samaa kuin *Psyko*-elokuvan lokaatioesittelytrailerissa, jota elokuvatuotkimuksen professori Wheeler Winston Dixon käytti esimerkkinä vanhoista elokuvatrailereista. Tänä päivänä tyypillisesti pelin ulkopuolisesta materiaalista koottu traileri on *Dead Island* –trailerin tyyppinen tietokoneanimaatio, joka on huomattavasti peligrafiikkaa näyttävämpi. Se antaa vapauksia luoda isompia speaktaakkeleita, mikä voi olla hyvä tai huono asia. Vaikka *Dead Island* –traileri herättikin epäluuloja – jotka myöhemmin osoittautuivat aiheellisiksi – sen dramaattinen toteutus sai kiistatta pelaajien huomion.

Animoitu traileri ei kuitenkaan välttämättä tarkoita pelikokemuksen jäämistä tunnelmanrakennuksen jalkoihin. Se voi jopa antaa välianimaatioihin pohjautuvaa traileria enemmän mahdollisuuksia esitellä pelin perusmekaniikoita. Pelifirma *Ubisoftin* vuonna 2007 käynnistynyttä *Assassin’s Creed* –pelisarjaa on markkinoitu useaan otteeseen animoiduilla trailereilla, jotka samanaikaisesti kertovat pelimaailmaan sijoittuvan lyhyen tarinan ja tutustuttavat pelaajan niihin perustoimintoihin, joita hän voi pelissä suorittaa. Tämän voi huomata erityisen hyvin pelisarjan ensimmäisen varsinaisen jatko-osan, *Assassin’s Creed II:n* (2009) trailerista, jolla oli esiteltävänä lukuisia pelimekaanisia uudistuksia ensimmäiseen osaan verrattuna.

Assassin's Creed –pelisarja kertoo salamurhaajien seurasta, joka käy sotaa maailmanpolitiikkaa kulissien takaa manipuloivien temppeliherrojen kanssa läpi historian. Pelaaja ohjaa pelisarjassa useita seuran jäseniä eri aikakausina, tavoitteenaan horjuttaa temppeliherrojen valta-asemaa salamurhaamalla tämän seuran vaikutusvaltaisimpia jäseniä. Tyypillisessä tehtävässä pelaajan on hiiviskeltävä väkijoukossa lähelle kohdettaan, surmattava kohde jollain lukuisista aikakauteen sopivista terä- tai ruutiaseista ja paettava paikalta.

Assassin's Creed II sijoittuu renessanssiajan Italiaan, ja traileri keskittyy yksittäiseen salamurhaan, joka tapahtuu karnevaalien aikana. Trailerissa päähenkilön kohde saapuu kaupungin torille tansseihin mukanaan joukko vartijoita, joista päähenkilön täytyy hankkiutua eroon. Päähenkilö palkkaa kaksi kurtisaaninaista harhauttamaan vartijoita, jolloin päähenkilö pääsee yllättämään yhden vartijoista ja surmaamaan tämän veitsellä. Jäljellä olevien vartijoiden ja päähenkilön välille syntyy kamppailu, jonka aikana kohde pääsee pakenemaan. Akrobaattinen päähenkilö lähtee seuraamaan kaupungin katuja pitkin juoksevaa kohdettaan rakennusten katoilla hyppien. Kohde löytää katupartion, jonka hän uskoo antavan turvaa, mutta päähenkilö ampuukin kohteensa matkan päästä ranteeseen piilotetulla pistoolilla.



KUVA 7. *Assassin's Creed II:n* trailerissa ei ole käytetty yhtään pelimateriaalia tai välianimaatiota, mutta se kertoo silti jotain pelikokemuksesta.

Traileri kertoo mukaansatempaavan, dramatisoidun tarinan peliä vastaavasta skenaariosta, mutta siinä on myös monia tapahtumia ja yksityiskohtia, jotka esittelevät pelissä nähtäviä perusmekaniikoita sekä jatko-osan mukanaan tuomia uudistuksia.

Trailerin pääkohdat, eli salamurhan kohdetta suojelevien vartijoiden ohittaminen tai eliminoiminen, akrobaattinen vapaa liikkuminen avoimessa kaupunkiympäristössä ja lukuisten aseiden käyttö niille sopivissa tilanteissa käsittävät suuren osan siitä, mistä varsinainen pelin pelaaminenkin koostuu. Pienemmissä yksityiskohdissa taas nähdään jatko-osaan tulleita uusia pelimekaniikoita. Näitä ovat esimerkiksi väliaikaisten apulaisten palkkaaminen, vartijoiden ja päähenkilön kamppailussa tapahtuva vihollisen aseiden riistäminen ja käyttäminen tätä vastaan sekä loppuhuipennuksessa uusi salamurha-ase, pistooli.

Assassin's Creed II –traileri on hyvä esimerkki siitä, miten traileria varten tuotetulla animaatiolla pelikokemusta voi kommunikoida jopa paremmin kuin välianimaatioita käyttämällä. Kuten *Batman: Arkham Origins* –esimerkissä todettiin, välianimaatioihin nojaaminen sysää väkisinkin pelilliset elementit taka-alalle. Itsenäisesti animoitu traileri antaa enemmän vapauksia.

Eduista huolimatta on kuitenkin selvää, että traileri ei voi antaa kovin tarkkaa kuvaa varsinaisesta pelistä, jos siitä ei nähdä yhtään kuvamateriaalia. Pelimekaniikkoja on helpointa esitellä – luonnollisesti – näyttämällä videota näiden mekaniikkojen toiminnasta.

3.3.3 Pelimateriaali trailerissa

Peligrafiikan eksponentiaalinen kehitys on noussut esille useaan otteeseen pelien visuaalista kerrontaa tarkastellessa. Peligrafiikkaa on jo pitkään voinut käyttää sellaisenaan näyttävien välianimaatioiden luomiseen, joten voisi kuvitella, että pelimateriaalin hyödyntäminen trailerissa olisi itsestäänselvyys. Miksi sitten esimerkiksi *Batman: Arkham Originsin* julkaisutrailerissa nähdään pelitilanteista vain välähdyksiä?

Tämän selvittämiseksi on syytä syventyä kunnolla siihen, mistä pelimateriaali koostuu ja mitkä ovat sen ensisijaiset ominaisuudet. Kuten on todettu, pelaamisella ja elokuvan katselulla on huomattavia eroja, mutta myös yhtäläisyyksiä, ja näitä ymmärtämällä on mahdollista rakentaa traileri, joka aidosti edustaa pelikokemusta.

4 PELIMATERIAALI JA SEN OMINAISUUDET

On selvää, että pelimateriaalin runsaampi käyttö trailereissa toisi uudenlaista näkökulmaa trailereihin. Trailerin katsojat näkisivät pelin maailman samankaltaisesta näkökulmasta kuin varsinaisen pelikokemuksen aikana. Välianimaatioiden vähäisempi käyttö trailerissa antaisi myös todenmukaisemman kuvan siitä, kuinka suuri osa pelistä vietetään elokuvamaisia animaatioita katsellen ja kuinka paljon toisaalta liikutaan pelimaailmassa. Sitä ennen täytyy kuitenkin kysyä, onko pelimateriaalista mahdollista tehdä kerronnallista traileria? Onko pelaamisen seurauksena tapahtuvissa tilanteissa narratiivista voimaa?

4.1 Haasteita

Olemme käsitelleet melko kattavasti elokuvakerronnan ja pelaamisen välisiä eroja, ja kun pelitraileria rakentaessa lähdetään etsimään jonkinlaista narratiivia pelitilanteista, tämä ero alkaa korostua. Interaktiivisuuteen pohjautuva teos rohkaisee passiiviseen katseluun verrattuna hyvin erilaisten tapahtumien esittämistä, ja siinä missä välianimaatiotrailerin voi toteuttaa periaatteessa yksi yhteen elokuvatrailerin kaavalla, pelimateriaalin sovittaminen traileriin käy hieman hankalammaksi.

Rich Newman haastattelee kirjassaan Noah Falsteinia, pelisuunnitteluun ja –tuotantoon erikoistunutta *The Inspiracy* –konsulttifirman johtajaa (Newman 2009, 15). Falstein analysoi haastattelussa peli- ja elokuvakokemusten eroja seuraavasti: ”Passiiviset viihdemuodot, kuten elokuvat tai kirjat, joissa yleisö istuu rauhassa ja nauttii jonkun toisen tarinasta ovat meille mielenkiintoisia, koska voimme oppia toisten kokemuksista – yleensä elokuvan protagonistin. Koska toiminta tapahtuu jollekin toiselle, meillä on varaa tuntea empatiaa, ja empaattiset reaktiot, kuten kuolevalle sankarittarelle vuodatetut sympatian kyneleet ovat, jos ei helppoa saada aikaan, ainakin saavutettavissa. Peleissä on enemmän kyse omista kokemuksista oppimisesta, ja aktiiviset reaktiot, kuten voitonriemu tai epäonnistumisesta suuttuminen ovat yleisiä. Harva peli saa pelaajan itkemään epäonnistunutta romanssia – mutta monet pelit voivat saada pelaajan kohottamaan nyrkkinsä ja huudahtamaan haltioituneesti, kun hän päihittää pomohirviön. Pelit ovat usein parhaimmillaan, kun niissä on kyse perustason selviytymisestä.” (Newman 2009, 19-20.)

Mike Flanaganin hyvän trailerin rakentamista käsittelevä artikkeli nojaa varsinkin huipennuksen osalta elokuvahahmojen äärimmäisten tunnetilojen esittämiseen. Pelitilanteissa näitä suuria tunteita ei välttämättä ole olemassa, tai, Falsteinin analyysin mukaan, tunteet syntyvät pelikokemuksesta ja näkyvät pelkästään pelaajassa itsessään. Tämä ei myöskään rajoitu välttämättä voitonriemuun tai katkeraan epäonnistumiseen. Aiemmin käsitellyssä *Brothers: A Tale of Two Sons* –esimerkissä päähenkilön hahmonkehityksen huipennus tapahtui hahmon ohjausmekaniikkaa muuttamalla. Tätä tunteellista hetkeä ei tuettu ruudulla minkäänlaisella hahmon tunnereaktiolla. *Brothersin* trailerissa onkin käytetty pelimateriaalia melko tyypillisesti nopeina leikkauksina, ja pelkästään seikkailun ja vaaratilanteiden esittelyyn. Hahmojen vuorovaikutus ja kehitys esitetään trailerissa täysin pelin harvojen välianimaatioiden varassa.

Pelien tunneilmaisun poikkeavuuden – tai sen puuttumisen – lisäksi interaktiivisuuden mukanaan tuomat vaatimukset asettavat etenkin kuvakulmien käytölle rajoitteita. Elokuvakerronnan etuihin kuuluu mahdollisuus rajata tarkasti katsojille näytettävä visuaalinen informaatio ja leikata nopeasti kuvasta toiseen. Peleissä ”kameratyöskentelyn” täytyy toimia paljon hillitymmin. Pelisuunnittelija Richard Rouse käsittelee Rich Newmanin haastattelussa elokuvien kuvakerronnan hyödyntämistä peleissä, ja huomauttaa, että vaikka pelintekijöillä on elokuvien saralta paljon opittavaa, pelikameratyöskentelyn täytyy olla dynaamista ja proseduraalista, jotta pelaajat voivat hallita kokemusta (Newman 2009, 176). Kameraa ei siis voi kahlita samaan tapaan kuin elokuvissa, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että pelimateriaalissa ei välttämättä ole trailerin vaatimaa visuaalista tehokkuutta, ellei trailerin tekijällä ole pelistä saatavilla erityistä versiota, jossa kameran sijoittelua on mahdollista muuttaa.

4.2 Pelikokemuksen kerronnallisuus

Pelimateriaalissa ei siis välttämättä ole tyypillisen elokuvatrailerin vaatimia lähikuvia tunteikkaista kasvoista, joita ristiin leikkaamalla katsojalle voitaisiin luoda mielikuva dramaattisesta tunne-elämyksestä. Itse asiassa peleissä ei välttämättä ole kasvoja lainkaan, pelissä saatetaan ohjata esimerkiksi autoa tai avaruusalusta. Joissain tapauksissa pelaaja hallitsee kokonaista kaupunkia tai jopa planeettaa, jolloin yksittäiset ihmiskohtalot eivät edes kuulu asiaan.

Tilanne helpottuu, jos Mike Flanaganin trailerimallia ajatellaan hieman abstraktimmin. Flanagan mainitsee trailerin kolme vaihetta: tapahtumaympäristön esittelevä ”esitys”, konflikteja mukaan tuova ”läimäytys” ja ristiriitoja kärjistävä ”katarsis”. Tämän pohjalta voidaan tarkastella, kuinka paljon pelaamisessa tavataan samankaltaista jännityksen rakentamista ja konfliktien kärjistämistä.

Flanaganin trailerimalli vastaa elokuvista tuttua kolmen näytöksen rakennetta, ja jossain määrin samanlainen malli nousee esiin myös pelaamisessa. Geoff King ja Tanya Krzywinska käsittelevät kirjassaan *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* keinoja, joilla pelaaja voidaan pitää kiinnostuneena pelin edetessä. Käytännössä peli kulkee ensin läpi helpomman esittelyjakson, jossa pelaaja tutustutetaan pelimekaniikkoihin, minkä jälkeen peliä vaikeutetaan tasaisesti lisäämällä haasteita ja systeemejä, jotka pelaajan tulee hallita. (King ja Krzywinska 2006, 30-31.)

Esimerkiksi ammuskelupelissä tämä voi tarkoittaa sitä, että pelin edetessä vihollisten määrä kasvaa ja niiden päihittämiseen tarvitaan yhä monimutkaisempaa erilaisten aseiden hallintaa. Normaalisti peli huipentuu myös lopussa, ammuskelupelissä yleensä aiempia vihollisia huomattavasti vahvempaan loppuvastukseen. Lintuperspektiivistä kuvattu sotastrategiapeli saattaa näyttää päällisin puolin täysin erilaiselta silmistä kuvattuun ammuskelupeliin verrattuna, mutta se kulkee myös saman peruskaavan kautta - yleensä käynnistyen tukikohdan rakentamisesta, josta jatketaan pieniin rajakahakoihin vihollisen kanssa ja pelin päättävässä kliimaksissa tehdään täysi hyökkäys vihollistukikohtaan koko pelin aikana kasvatetulla armeijalla. Vaiheet ovat siis esittely, kärjistäminen ja ratkaisu, aivan kuten käsikirjoituksessa, ja sitä kautta myös trailerissa.

Pelikokemuksen ”draaman kaaren” lisäksi jännitteitä on mahdollista luoda käyttämällä pelimateriaalia, jossa nähdään erilaisia pelityylejä. Ammuskelupeli *Wolfenstein: The New Orderin* (2014) julkaisun alla pelin vaihtoehtoisia lähestymistapoja esiteltiin *Stealth vs Mayhem* –trailerilla. Traileri koostuu täysin pelimateriaalista, ja siinä pelataan kahdesti läpi sama alue, jossa pelaajan tehtävänä on tappaa kaikki alueella partioivat vihollissotilaat. Trailerin ensimmäisessä osassa pelihahmo hiiviskelee pelialueen lävitse käyttäen veitsiä ja vaimennettua pistoolia, joilla hän tappaa viholliset yksi kerrallaan. Alueen läpäisyn jälkeen traileri palaa pikakelausfektillä alkuun, ja sama alue läpäistään

uudestaan, tällä kertaa holtittomasti rynnäkkökivääreillä ammuskellen ja kranaatteja heitellen.



KUVA 8. *Wolfenstein: The New Order* on esimerkki pelistä, jossa kahdella eri pelitavalla voidaan saada tunnelmaltaan huomattavasti toisistaan poikkeavaa pelimateriaalia, vaikka pelattaisiinkin samaa tilannetta.

Stealth vs Mayhem –traileri ei itsessään ole paras mahdollinen esimerkki Mike Flanaganin hahmottelemasta trailerimallista – sen pitkät kuvat ja tasainen toiminta muistuttavat enemmän esittelyvideota, mitä todennäköisesti on tavoiteltukin. Se on kuitenkin hyvä näyte siitä, miten erilaista materiaalia samasta pelistä voi saada aikaan. Pelitilanteiden vaihteleva intensiivisyys ja pelaamisen perussäännöistä kumpuava koveneva haaste ainakin vaikuttaisivat hyvältä pohjalta myös elokuvatraileria muistuttavalle kerronnalle.

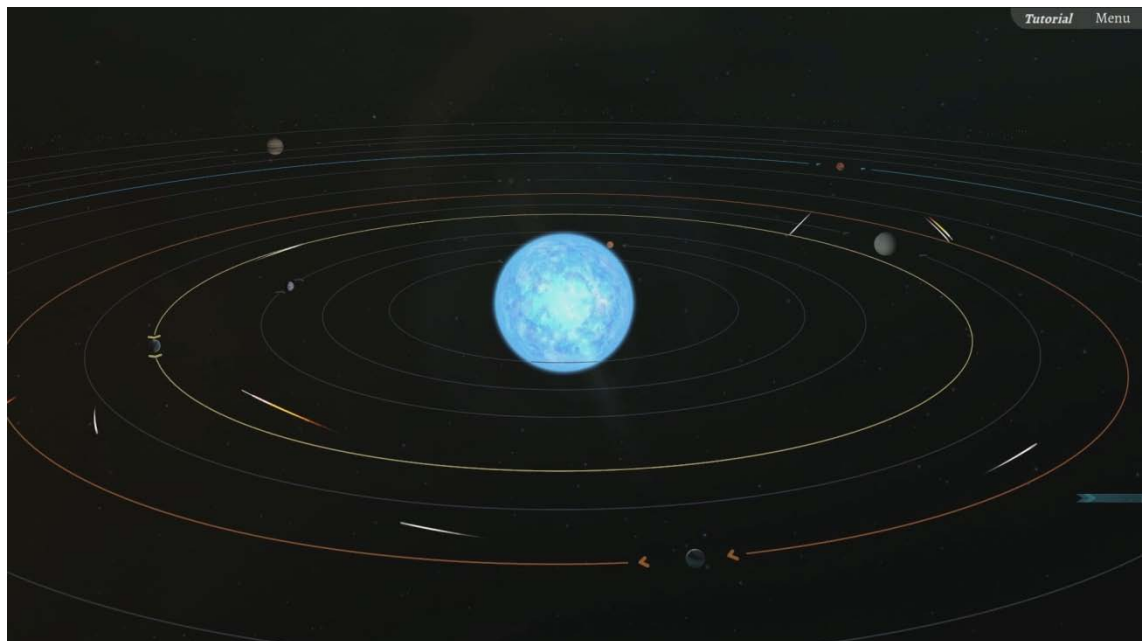
Tästä huolimatta pelimateriaalin käyttäminen trailerissa on välianimaatioiden käyttöön verrattuna ylimääräinen haaste, jota ei välttämättä nähdä tarpeelliseksi. *Wolfenstein: The New Orderia* markkinoitiin pääasiassa trailereilla, jotka käyttivät pelimateriaalia jokseenkin yhtä niukasti kuin aiemmin mainittu *Batman: Arkham Originsin* julkaisutraileri. Isommissa julkaisuissa saatetaankin yrittää vedota mahdollisimman laajaan yleisöön mukaansatempaavalla elokuvamaisella julkaisutrailerilla, jonka lisäksi voidaan julkaista pelikokemuksesta kiinnostuneille vähemmän tyylielty, pelaamisen keskittyvä esittelyvideo, kuten *Wolfensteinin Stealth vs Mayhem* -traileri.

4.3 Pienen budjetin traileri

Suuremmilla pelijulkaisijoilla on varaa miettiä vaihtoehtoja markkinointistrategian suhteen, mutta digitaalijulkaisun myötä yleistyneiden, itsenäisesti julkaistujen

pienemmän budjetin pelien, tai indiepelien, markkinoinnissa vaihtoehdot voivat olla paljon niukemmat. Suuria tuotantoarvoja vaativat elokuvamaiset välianimaatiot puuttuvat todennäköisesti indiepelistä kokonaan, ja trailerin tuottaminen pelin ulkopuolisesta kuvamateriaalista – poislukien joukkorahoitetun *Strafen* kampanjassa nähdyn retromainosparodian kaltaiset kokeilut – tuskin sopivat budjettiin sen paremmin. Pelitilanteista rakennettu traileri voi hyvinkin olla ainoa järkevä ratkaisu.

Seuraavassa luvussa käsittelen omaa työprosessiani vuonna 2015 julkaistuun indiepeli *Interplanetaryyn* tuotetun kolmen trailerin parissa.



KUVA 9. *Interplanetaryssa* käydään planeettojenvälistä sotaa.

5 INTERPLANETARY-TRAILERI

Team Jolly Roger on yhdeksänhenkinen kajaanilainen pelifirma, joka on alkuvuodesta 2013 asti työskennellyt pääteoksensa, tietokoneelle julkaistun strategiapeli *Interplanetaryn*, parissa. Kesällä 2013 sain firmalta tehtäväkseni toteuttaa pelin ennakkomarkkinointia varten trailerin, jonka tuotantoprosessi käynnistyi loppuvuodesta 2013. Traileri julkaistiin saman vuoden joulukuussa. Myöhemmin peliä varten toteutettiin kaksi muutakin traileria, joiden tekemisestä olin vastuussa: pelin ennakkojulkaisua varten huhtikuussa 2014 ja varsinaisen julkaisun yhteydessä toukokuussa 2015. Pääasiallinen tehtäväni oli trailerin leikkaus ja muu jälkituotanto, mutta olin myös mukana jollain tavalla käytännössä kaikissa trailerin työvaiheissa, etenkin viimeisen trailerin osalta.

5.1 Pelin taustaa

Interplanetary käsittelee planeettojenvälistä sotaa kuvitteellisessa planeettakunnassa. Pelaaja hallitsee yhtä planeetoista, ja hänen tehtävänsä on tuhota vastustajien planeetat pitkän kantaman aseistuksella, kuten tykistöllä, lasereilla, ohjuksilla sekä erikoisemmilla superaseilla. Ammuskelun lisäksi pelaajan on rakennettava planeettansa pinnalle sodankäyntiä tukeva infrastruktuuri, johon kuuluu resursseja louhivia kaivoksia, aseistuksen toiminnan mahdollistamia voimaloita, vakoilu- ja vastavakoilujärjestelmiä sekä vastustajan tykistön torjumiseen tarkoitettuja suojakilpiä. Tämän lisäksi pelaajan täytyy kehittää uutta teknologiaa, jolla saa käytettäväksi uusia, entistä tehokkaampia aseita tai rakennuksia.



KUVA 10. Planeetan aseistuksen rakennus on iso osa *Interplanetary*ä.

Pelin kulun keskiössä ovat planeettojen pinnalle valmiiksi rakennetut kaupungit, joissa on tietty määrä asukkaita. Kaupunkeja pommittamalla niiden väkimäärä putoaa, ja planeetta lasketaan tuhoutuneeksi, kun kaikki sen kaupungit ovat autioituneet. Viimeinen jäljelle jäänyt planeetta voittaa pelin.

Peli on vuoropohjainen, mikä tarkoittaa sitä, että pelaajat tekevät kaikki pelin kulkuun liittyvät ratkaisut – kuten tykistön ammusratojen suuntaamisen ja rakennusten sijoittelun – samanaikaisesti peliajan ollessa pysähdyksissä. Ratkaisut tehtyään pelaaja päättää vuoronsa nappia painamalla. Kun kaikki pelaajat ovat päättäneet vuoronsa, pelaajien tekemät päätökset tapahtuvat samanaikaisesti ja pelimaailma alkaa liikkua reaaliajassa. Pelaajien tykistöt ampuvat samanaikaisesti, mutta samalla myös kohdeplaneetat lähtevät liikkumaan kiertoratojensa mukaisesti. Tähtäysvaiheessa pelaajan täytyy siis ennakoida planeettojen liikkeitä, jotta suhteellisen hitaasti kulkevat ammukset osuisivat liikkuvaan kohteeseen. Lisähaastetta tähtäykseen tuo planeettojen painovoima, joka voi saada ammuksen poikkeamaan lentoradaltaan.

Tyypillisen pelierän kulun voi jakaa kolmeen vaiheeseen aikaisemmassa luvussa käsitellyn pelikokemuksen rakenteen mukaisesti. Tämä auttaa hahmottamaan *Interplanetary*-trailerien tekoprosessia.

Ensimmäisessä vaiheessa pelaaja tyypillisesti keskittyy pystyttämään rakennuksia, jotka tuottavat pelin kahta pääresurssia: rakentamiseen vaadittavaa ”materiaalia” ja sotakoneistoa pyörittävää ”energiaa”. Samalla pelaaja todennäköisesti aloittaa asearsenaalinsa kokoamisen. Tässä vaiheessa tykistö on vielä niin heikkotehoista, ettei sillä käytännössä voi tuhota vastustajan planeettaa, mutta hyvillä yksittäisosumilla pelaaja voi vahingoittaa vastustajan rakennuksia, mikä hidastaa vastustajan infrastruktuurin pystyttämistä.

Toisessa vaiheessa pelaaja saa kehittyvän teknologian kautta käyttöönsä tehokkaampaa aseistusta sekä uusia rakennuksia, joiden avulla pelaaja voi esimerkiksi vakoilla vastustajiensa toimia. Tarkemmin tähdättävien laserien ja ohjusten avulla pelaaja voi aiheuttaa vastustajalle enemmän vahinkoa, mutta toisaalta vastustajalla on teknologian kehityksen johdosta käytössään puolustuslaitteistoa. Sama pätee toki myös pelaajaan.

Kolmannessa vaiheessa teknologian kehityksessä on päästy loppusuoralle. Pelaajalla on vahva infrastruktuuri, joka tukee raskasta aseistusta. Aseistukseen kuuluu tavallisen tykistön lisäksi superaseita, kuten kyky ohjata asteroideja törmäämään vastustajan planeettaan. Vakoilulaitteet ovat kartoittaneet vastustajan rakennusten sijainnit. Tässä vaiheessa jäljellä on enää avoin sodankäynti, jossa planeetat pommittavat toisiaan valtavalla sotakalustolla ja yrittävät suojella omia kaupunkejaan sekä rakennuksiaan.

5.2 Trailerin tavoitteet

Interplanetaryssa ei ole varsinaista tarinaa, eikä oikeastaan edes pelimaailmaa syventäviä kerronnallisia elementtejä. Sen vuoksi trailerissa oli käytännössä pakko keskittyä esittelemään varsinaista pelikokemusta ja sen sisältämiä erilaisia pelimekaniikoita. Suoraviivaiseen toimintaan painottuvan ammuskelupelin sijaan strategiapelissä on tyypillisesti useampia toisistaan hyvin poikkeavia pelimekaniikoita, ja pelaajan tehtävänä on saada nämä mekaniikat pelaamaan yhteen. *Interplanetaryn* tapauksessa pääasialliset mekaniikat ovat rakentaminen, teknologian kehityksen suunnan valitseminen sekä tykistötulen tähtääminen, ja näiden yhteisapelillä saavutetaan vastustajan planeetan tuhoaminen.

Monimutkaisten pelimekaniikoiden kuvaaminen ymmärrettävästi trailerissa on toki haastavaa, ja jos vuorovaikutus koostuu valikoiden selaamisesta, siitä on hankala saada visuaalisesti kiinnostavaa kuvamateriaalia. Toisistaan poikkeavissa pelimekaniikoissa on kuitenkin myös etunsa. Aiemmin käsitelty *Wolfenstein: The New Order* -pelin *Stealth vs Mayhem* -trailer oli hyvä esimerkki siitä, miten pelimateriaalista on mahdollista saada irti vaihtelevia tilanteita pelityyliä vaihtamalla. Samaan tapaan *Interplanetaryn* rakennus- ja korjausvaiheet planeetan pinnalla tuovat vaihtelua laajoihin kuviin, joissa seurataan ammusten lentelyä ja räjähtelyä. Tällä tavalla traileriin saa myös jonkinlaista pelimekaniikkaan pohjautuvaa tarinankerrontaa, yksinkertaisimmillaan esimerkiksi näyttämällä yhdessä kuvassa laseraseen rakentamisen ja seuraavassa kuvassa sillä ampumisen.

5.3 Trailerin tuotantoprosessi

Leikkasin kaiken kaikkiaan kolme traileria *Interplanetaryn* erilaisiin julkistamistilaisuuksiin. Ensimmäinen traileri, vuoden 2013 *Greenlight Trailer*, toteutettiin pelien digitaaliseen myyntiin erikoistuneen *Steam*-palvelun *Greenlight*-äänestyskampanjaa varten, jossa palvelun käyttäjät voivat äänestämällä vaikuttaa siihen, mitkä pelit pääsevät myyntiin palvelussa. Trailerin tarkoituksena oli siis suoran pelimyyntiin sijaan vakuuttaa ihmiset siitä, että *Team Jolly Roger* kykenisi mahdollisuuden saatuaan tuottamaan *Steam*-julkaisuun heitä kiinnostavan pelin. Kampanja oli tarpeeksi menestyksellinen, ja *Interplanetary* hyväksyttiin julkaistavaksi.

Seuraavana vuonna toteutettiin *Early Access Trailer*, jolla markkinoitiin *Interplanetaryn* ennakkoversion myyntin alkua. Peliä kehitettiin vielä vuoden verran, ja toukokuussa 2015 peli sai täysimittaisen julkaisun, jota varten toteutettiin kolmas traileri, *Release Trailer*. *Greenlight Traileriin* verrattuna nämä kaksi viimeistä traileria keskittyivät varsinaiseen pelimyyntiin.

Trailerien tekoprosessin aikana olin pääasiassa yhteydessä *Team Jolly Rogerin* pelisuunnittelijan kanssa. Hänen kauttaan sain myös palautetta muilta tiimin jäseniltä. Kaksi ensimmäistä traileria toteutettiin tasapainoisemmin yhteistyössä: esituotantovaiheessa suunnittelin pelisuunnittelijan kanssa trailerin kulun, jonka pohjalta tein kuvasuunnitelman, tuotantovaiheessa pelisuunnittelija kaappasi videota pelistä kuvasuunnitelman mukaisesti ja jälkituotannossa leikkasin trailerin pelimateriaalia käyttäen. Julkaisutrailerin aikana sain kuitenkin vastuulleni käytännössä koko trailerin tekoprosessin, pelimateriaalin kaappaamisesta musiikin säveltäjän ohjaamiseen.

Seuraavaksi käyn tarkemmin läpi, mitä trailerin eri työvaiheisiin kuului. Käytän pääasiassa mallina julkaisutrailerin tuotantoprosessia, koska olin siinä suurimmaksi osaksi tekemisissä kaikissa työvaiheissa.

5.3.1 Esituotanto

Trailerin suunnitteluprosessissa olennaista on tietenkin se, mitä ominaisuuksia suuremmasta kokonaisuudesta, tässä tapauksessa pelistä, halutaan esitellä katsojalle. Esituotannon aloituksessa käytettiin pohjana ominaisuuslistaa, jonka pelin tekijät olivat laatineet jo varhaisessa vaiheessa omaan käyttöönsä. Listassa mainittiin seuraavat asiat:

- Haasta kaverisi samalla koneella tai verkon kautta pelattaviin matseihin, tai kamppaile tietokoneen ohjaamaa planeettaa vastaan
- Rakenna ja hallinnoi planeettasi infrastruktuuria
- Kerää resursseja ja päästä niille tehokkain käyttötarkoitus
- Rohkaise asukkaitasi tutkimaan ja kehittämään yhä futuristisempia teknologioita
- Vakoile vihollisiasi paljastaaksesi heidän planeettansa heikot kohdat
- Tähtää tykistölläsi läpi planeettakunnan, vältellen muita taivaankappaleita ja niiden painovoimaa
- Ammu raidetykeillä, ohjuksilla ja sädeaseilla, ja valtaa planeettakunta sivilisaatiollesi!

Näiden peruselementtien lisäksi jokaista traileria suunnitellessa tuli ottaa myös huomioon peliversioiden välillä tapahtuneet merkittävät uudistukset. *Greenlight*-kampanjan trailerissa peli esiteltiin kokonaan uudelle yleisölle, minkä lisäksi pelin teko oli vielä varhaisessa vaiheessa, joten trailerin sisällössä oli järkevintä keskittyä pelin kahteen peruselementtiin: rakentamiseen ja ampumiseen. Näiden lähtökohtien kautta päädyttiin yksinkertaiseen tarinaan kahdesta sotivasta planeetasta, joista toinen osaa sopeutua paremmin tykinammusten lentorataa muuttavaan painovoimaan, ja päättyy lopussa tuhoamaan vastustajansa.

Vuotta myöhemmin toteutettu *Early Access* –traileri tehtiin huomattavasti kehittyneemmästä versiosta, johon oli lisätty muun muassa toimiva teknologian kehityssysteemi ja useamman samanaikaisen pelaajan tuki. Tällä kertaa trailerin oli tarkoitus sekä esitellä pelin perusideaa uusille tulokkaille että antaa pelin kehitystä aiemmin seuranneille silmäyksiä uusista ominaisuuksista. *Early Access* –trailerin sisäiseksi tarinaksi muodostui kahden planeetan välinen sota, johon yllättäen otetaan puolivälissä mukaan kolmas planeetta, mikä saa alkupuolen ensimmäistä traileria muistuttavan yhden planeetan ylivoiman kääntymään lopussa kaikkia osanottajia tasaisesti rankaisevaksi kaaokseksi. Aseiden kehitys otettiin myös traileriin mukaan, millä saatiin trailerin tarinaan etenemisen tuntua sekä visuaaliseen ilmaisuun mielenkiintoisempaa rytmiä.

Release Trailer tehtiin pelin vuoden 2015 varsinaista julkaisua varten. Tässä vaiheessa peliin oli kertynyt paljon ominaisuuksia, joten jo ennakkosuunnittelussa täytyi ottaa huomioon, että tapahtumat painottuisivat aiempaa enemmän tuote-esittelymäisyyteen ja vähemmän kerronnalliseen kuvastoon. Trailerissa oli annettava tilaa pelimekaniikkoja kuvaaville teksteille, ja kuvakerronta jäi enemmän tukirooliin. Jonkinlaiseksi teemaksi muodostui aseiden visuaalinen näyttävyys, joka peliä mukaillen kasvaa trailerin edetessä yksinkertaisista ammuksista erilaisiin lasereihin ja lopulta massiiviseen asteroidi-iskuun.

Jokaisen trailerin ennakkosuunnittelu eteni suurin piirtein samaan tapaan. Kun pelintekijätiimin kanssa suunniteltu suurpiirteinen tarina oli kasassa, tehtiin tarkempi kuvasuunnitelma. Tämän suunnitelman laatiminen oli trailerin tekijän, eli minun, vastuullani. Jossain tapauksessa voisi olla mahdollista, että pelistä tehtäisiin todella varhaisessa vaiheessa traileri pelkän konseptitaiteen varassa, mutta koska pelistä oli jo olemassa pelattava versio, kuvasuunnitelman teko helpottui huomattavasti. Pelin sisällä otetuista kuvankaappauksista sai nopeasti aikaiseksi kuvasuunnitelman, joskin tämä vaati jonkinlaista ymmärrystä itse pelin toiminnasta. Varsinaisessa kuvamateriaalin tuotantovaiheessa tämä tarve korostui vielä enemmän.

5.3.2 Tuotanto

Aikaisemmin kävimme läpi pelitrailerin koostumusta, johon kuuluu vaihtelevasti varsinaista pelimateriaalia, välianimaatiota ja traileria varten tuotettua materiaalia. Välianimaatio oli alusta asti poissa laskuista, sillä pienemmän budjetin pelille tyypillisesti *Interplanetaryssa* ei niitä ole. Traileria varten tuotettua materiaalia ei myös juurikaan käytetty, enimmillään ensimmäisissä trailereissa hyödynnettiin pariin otteeseen konseptitaidetta tai kuvia valikoista, joita ei vielä trailerin tekoheikellä ollut pelissä. Käytännössä jokainen traileri rakennettiin pelitilanteista kaapatulla videomateriaalilla.

Kahdessa ensimmäisessä trailerissa kuvamateriaali toimitettiin leikkaukseen tekemäni kuvasuunnitelman mukaisesti, ja minun tehtäväni oli ainoastaan käydä materiaali läpi ja pyytää muutoksia, mikäli oloissa oli jotain parannettavaa. Osallistumiseni tuotantovaiheeseen oli siis melko minimaalista, mikä vastaa tyypillistä leikkaajan työnkuvaa projektissa. Käytännössä pienemmissä tuotannoissa kuitenkin on venyttävä tarpeen tullen hieman oman työnkuvan ulkopuolellekin, ja juuri näin kävi viimeisen trailerin tuotannossa. *Release Trailerin* tuotannon aikana pelin tekijät olivat liian kiireisiä itse pelin teossa, joten pelimateriaalin kaappaus jäi minun tehtäväkseni.

Release Trailerin kuvakäsikirjoituksessa oli yhteensä 18 ottoa, joihin kuului vaihtelevia pelitilanteita, mm. erilaisten rakennusten asettelua planeettojen pinnalle, kamera-ajaja planeetalta toiselle, sekä tietenkin ampumista pelin lukuisilla aseilla. Trailerin teossa käytetty versio pelistä sisälsi jonkinlaisia oikoteitä, esimerkiksi pelissä käytettäviä resursseja oli mahdollista lisätä nappia painamalla, sen sijaan että niitä olisi joutunut keräämään pelin varsinaisten sääntöjen mukaisesti. Joissain tapauksissa kuitenkin tarvittavat tilanteet sai taltioitua vain peliä pelaamalla. Planeettojen välinen ammuskelu esimerkiksi oli mahdollista saada aidon näköiseksi käytännössä ainoastaan oikealla pelaamisella.

Pelitilanteiden taltiointi vaati siis jonkinlaista ymmärrystä pelimekaniikoista. Tämän lisäksi oli pidettävä huolta, että pelistä sai tallennettua hyvän näköistä materiaalia. Pelitilanteiden videoksi tallentamiseen on olemassa lukuisia ohjelmia, mutta niiden suorituskyky vaihtelee. Trailerin tapauksessa oli saatava tallennettua hyvälaatuista

videokuvaa, mutta oli myös otettava huomioon, aiheuttiko tallennusohjelman käyttö pelin kanssa samanaikaisesti hidastelua tietokoneessa, jolloin pelitilanteista tulisi myös hitaita ja nykiviä. *FRAPS*-niminen pelivideoiden tallennukseen käytetty ohjelma oli omassa tapauksessani sopivin vaihtoehto.

Kaiken kaikkiaan on syytä ottaa huomioon, että videopelit – etenkin tietokonepelit – ovat luonteeltaan hyvin teknisesti vaativia. Leikkaajat ovat toki tyypillisesti tottuneita tietokoneen käyttäjiä, mutta pelit poikkeavat huomattavasti työnteossa käytetyistä ohjelmistoista, esimerkiksi monimutkaisten grafiikka-asetustensa ja hyötyohjelmista poikkeavan käyttöliittymänsä puolesta. Puhumattakaan itse pelaamisesta. Normaalisti toki leikkaajan tehtävään ei kuuluisi pelimateriaalin tuottaminen, mutta kuten sanottu, varsinkin pienemmissä projekteissa täytyy usein joustaa työtehtävissään. Silloin hieman syvempi pelituntemus voi tulla tarpeeseen.

5.3.3 Jälkituotanto

Perusteellisen ennakkosuunnittelun ja kuvakäsikirjoituksen ansiosta trailerin ensimmäisen version leikkaus oli suhteellisen vaivatonta. Kuvasuunnitelma oli hyväksytetty *Team Jolly Rogerin* päättäjillä, joten mitään radikaaleja muutoksia ei ollut syytä odottaa. Yksityiskohtien viilaaminen on kuitenkin suuri osa trailerin tekoprosessia, ja lukuisat tärkeät pikkuseikat alkavat yleensä hahmottua trailerin tilaajalle vasta siinä vaiheessa, kun lopputulosta muistuttava raakaleikkaus on katseltavissa.

Merkittävin tekijä raakaleikkauksen muovaamisessa valmiiksi traileriksi oli pituus. Indiepelien trailerien leikkaukseen erikoistunut videoefektoija Kert Gartner puhui vuoden 2012 Game Developers Conferencessä pitämässään esitelmässä *Trail-er Blazing: Creating the Trailers your Game Deserves!* pelitrailerin ajan käytöstä, ja sanoi uskovansa, että yli 90 sekunnin kokonaiskesto trailerille on liikaa. *Team Jolly Rogerilla* oltiin myös huolissaan katsojien mielenkiinnon säilyttämisestä: heidän antamansa ehdoton maksimikesto trailerille oli kaksi minuuttia, mutta toiveena oli kuitenkin, että päästäisiin mahdollisimman lähelle juuri Kert Gartnerin mainitsemaa 90 sekunnin haamurajaa.

Tiiviyn tavoittelu on toki ymmärrettävää trailerille, jota suunnitellaan internet-levitykseen. On otettava huomioon, että katsoja voi missä vaiheessa tahansa siirtyä katsomaan jotain muuta, jos traileri ei vaikuta välittömästi kiinnostavalta, toisin kuin elokuvateatteriin tarkoitetuissa trailereissa. Tässä vaiheessa alkaa yhä paremmin selvitä, miksi monet pelitrailerit keskittyvät vain listaamaan pelimekaniikkoja audiovisuaalisen havainnollistamismateriaalin päällä.

Team Jolly Rogerille prioriteetti oli tietenkin pelin ominaisuuksien esittelyssä. Raakaleikkausten katselmuksissa saamassani palautteessa olikin mukana paljon pohdintaa siitä, nähdäänkö trailerissa materiaalia pelin kaikista päävaiheista, tai olivatko pelin näyttävimmät aseet ja räjähdyskuvat hyvin edustettuina.

Palautteen kokonaiskuvassa erottui tietynlainen teema: pelin tekijät halusivat trailerista toiminnallisen. Tämä oli hieman ristiriidassa oman näkemykseni kanssa. *Interplanetary* oli omasta mielestäni pelaajan näkökulmasta hidas ja ajatusta vaativa peli, jossa liikutaan kirjaimellisesti tähtitieteellisissä mittakaavoissa. Tämän lisäksi rakennusvalikoiden ja tähtäysratojen hallinnoinnin avaaminen katsojalle vaatii aikaa. Siksi lähdin leikkauksessa liikkeelle enemmän scifi-elokuville tyypillisestä majesteettillisesta hitaudesta kuin toimintapelimäisestä räiskinnästä. Trailerin edetessä toki panokset kasvavat, kuten aiemmin kävimme läpi trailerin rakennetta tarkastellessa, ja lopulta jokainen trailereista päättyy massiiviseen tykitykseen. Vaikutti siltä, että valmiit trailerit olivat *Team Jolly Rogerin* mieleen, joten oletettavasti loppuvaiheessa oli tarpeeksi ryminää.

Trailereiden lopullinen kesto oli haastavaa pitää 90 sekunnin tavoitteessa, etenkin loppuun sijoitettujen logojen ja muun informaation kanssa. Paljon poikkeamaa ei kuitenkaan tullut: *Greenlight Trailerin* pituus oli 85 sekuntia, *Early Access Trailerin* 106 sekuntia ja *Release Trailerin* 96 sekuntia. Kaksi viimeistä traileria menevät siis hieman yli Kert Gartnerin suosituksista. Kuusi ylimääräistä sekuntia ei kuitenkaan onneksi ole karkoittanut kaikkia katsojia: *Release Trailerilla* on 6. marraskuuta 2015 mennessä *Youtuben* laskurin mukaan 37 984 näytökertaa. Henkilökohtaisesti olen siihen melko tyytyväinen.

6 LOPUKSI

Trailerin rakentaminen pääasiassa välianimaatioiden kautta on yleinen käytäntö, ja siihen on syynsä. Aikaisemmin on jo todettu, että välianimaatiota ei tarvitse sovitella elokuvakerronnan muottiin, se on jo valmiiksi oikeanlainen. Hiottua narratiivia on helpompi ymmärtää kuin pelimateriaalia, jossa ilmaisu on väkisinkin paljon suurpiirteisempää. Esimerkiksi taistelukohtauksessa elokuvan katsojan ei tarvitse nähdä koko areenaa, kun taas pelaajan on otettava huomioon jokaisen vihollisen liikehdintä ja sijainti, jotta alueen reunalta hyökkäävä vastustaja ei pääse yllättämään ja pahimmassa tapauksessa katkaisemaan pelin etenemistä täysin. Vaikka molemmat ovat periaatteessa samanlaista kuvaa ja ääntä, elokuvassa keskitytään täysin siihen mitä tapahtuu, kun taas pelatessa täytyy ottaa myös huomioon, mitä *voisi* tapahtua. Toisin kuin peleissä, elokuvien yllätyksetkin ovat tarkasti suunniteltuja.

Tämän lisäksi trailerin ei välttämättä edes tarvitse huolehtia pelikokemuksen välittämisestä katsojille. Peliharrastajia varten on videopalvelu Youtuben kautta kehittynyt kokonainen pelikommentaattoreiden ja -kriitikoiden yhteisö, jossa keskitytään tyypillisesti hyvin paljon pelaamisesta saatavaan kokemukseen. Monissa tapauksissa kommentaattorit lisäävät pelimateriaalin päälle omat reaktionsa videokuvana, mikä on tavallaan ratkaisu pelikokemuksen välittämisen ongelmaan. Katsojan rooli ei ole samanlainen kuin pelaajan, mutta kommentaattorin esiintymisen kautta passiivinen katsoja voi saada osittaisen kuvan siitä, miltä pelin pelaaminen tuntuu.

Voidaan myös ajatella, että trailerin on tarkoituskin antaa pelistä paljon suurpiirteisempi kuva. Traileri ei ehkä hyödynnä pelimateriaalia, koska se ei yritä antaa kirjaimellisesti katsausta siihen, mitä asioita pelissä tehdään. Peleissä, kuten muissakin luovissa teoksissa, on tiettyjä teemoja, jotka saattavat välittyä trailerissa katsojalle paremmin välianimaatioiden kautta.

Kaiken kaikkiaan voi olla, että välianimaatioiden ja pelaamisen ristiriitaisuus on loppujen lopuksi niin voimakas, ettei täysin oikeaa ratkaisua olekaan. Ei ole ihme, että peleistä julkaistaan monesti useita erilaisia trailereita, joista niin sanotut ”gameplay-trailerit”, kuten *Wolfenstein: The New Orderin Stealth vs. Mayhem* -traileri, keskittyvät

enemmän pelimateriaaliin, kun taas julkaisu-trailerit pyrkivät antamaan pelistä paljon yleisluontoisemman kuvan *Batman: Arkham Origins* –trailerin tyyliin.

Toisaalta taas on kiistaton tosiasia, että ihmisillä on etenkin internetin ansiosta aina jotain muuta tekemistä kuin ottaa selvää hieman kiinnostavan trailerin perusteella, onko sen esittelemä peli todellisuudessa yhtä kiinnostava. *Dead Island – Reveal Trailerin* kaltainen keskustelunavaaja voi olla tehokas mainos, mutta kuten Jason Schreierin *Wired*-artikkelista käy ilmi, peliharrastajien keskuudessa on myös tervettä ennakkoluuloa puhdasta brändimarkkinointia kohtaan. Joillain pelijulkaisijoilla on varaa kyllästää kaikki tietolähteet monen tyyppisellä mainostuksella, mutta pienemmät pelifirmat voivat monesti tinkiä valinnoissa kahlaavalta potentiaaliselta asiakkaalta vain kaksi minuuttia ajallista investointia. Nämä kaksi minuuttia on siis käytettävä tehokkaasti, ja niihin on saatava sekä tarinallisuutta että peliesittelyä.

Millä tahansa visuaalisella teoksella on ilmaisuvoimaa, ja olen – varsinkin *Interplanetaryn* trailereiden tuottamisen jälkeen – sitä mieltä, että pelkällä pelimateriaalilla on mahdollista kertoa tarina, joka pitää katsojan mielenkiinnon yllä trailerin keston ajan. Se ei ole välttämättä tarina, jolla istutetaan katsojan mieleen lupauksia suuresta seikkailusta tai monisävyisistä hahmoista. Se voi olla pelkkä tarina siitä, kuinka kolme planeettaa ampuu yhtäaikaaisesti täyslaidallisen ohjuksia toisiaan kohti. Mutta jos loppuräjähdyistä odotteleva katsoja saadaan seuraamaan minuutin verran pelin demonstrointia, trailerin tarina on tehnyt tehtävänsä.

LÄHTEET

Assassin's Creed 2 E3 Trailer. Youtube 2009. Katsottu 11.11.2015.

https://www.youtube.com/watch?v=_xkCPNECud8

Assassin's Creed II. 2009. Ubisoft.

Batman: Arkham Origins – Launch Trailer. Youtube 2013. Katsottu 16.12.2013.

<https://www.youtube.com/watch?v=9k3hi3oGq6A>

Brothers: A Tale of Two Sons. 2013. 505 Games.

Brothers: A Tale of Two Sons Launch Trailer. Youtube 2013. Katsottu 27.11.2015

<https://www.youtube.com/watch?v=liftFqr4mbc>

Dead Island. 2011. Deep Silver.

Dead Island – Reveal Trailer. Youtube 2015. Katsottu 11.11.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=72b1rSqawgk>

Donkey Kong. 1981. Nintendo.

Exploring Wolfenstein: The New Order – Stealth vs. Mayhem. Youtube 2014. Katsottu 11.11.2015.

https://www.youtube.com/watch?v=_o9Xi4l7jy0

Flanagan, M. 2005-2011. How to edit a trailer that will get your film noticed.

MicroFilmmaker Magazine. Luettu 29.11.2013.

http://www.microfilmmaker.com/tipstrick/Issue14/Edit_Trl.html

Frame by Frame: Movie Trailers. 2011. Video, University of Nebraska-Lincoln. Katsottu 29.11.2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=vhS5xHkNS70>

Interplanetary Alpha Greenlight Trailer, Youtube 2013. Katsottu 27.11.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=mWPHJ5vJ6og>

Interplanetary Early Access Trailer, Youtube 2014. Katsottu 27.11.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=NJ63vt9RQRY>

Interplanetary Release Trailer, Youtube 2015. Katsottu 27.11.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=jS0rm4GyVUo>

Iron Sword: Wizards & Warriors II – Commercial. Youtube 2014. Katsottu 11.11.2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=p7Rqt9Hq7I8>

Kernan, L. 2004. Coming attractions: reading American movie trailers. Austin: University of Texas Press.

King, G. ja Krzywinska, T. 2006. Tomb raiders and space invaders: videogame forms and contexts. London; New York: I.B. Tauris

Newman, R. 2009. Cinematic game secrets for creative directors and producers: inspired techniques from industry legends. Burlington, MA: Focal Press.

Rubens, A. 2013. The Creation of *Missile Command* and the Haunting of Its Creator, Dave Theuer. Polygon. Luettu 16.12.2013.

<http://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer>

Schreier, J. 2011. Don't Get Caught Up in *Dead Island* Trailer Hype. Wired. Luettu 11.11.2015.

<http://www.wired.com/2011/02/dead-island-trailer/>

STRAFE® Banned Commercial. Vimeo 2015. Katsottu 11.11.2015.

<https://vimeo.com/117245359>

STRAFE® By Pixel Titans – Kickstarter. Luettu 27.11.2015.

<https://www.kickstarter.com/projects/strafegame/strafe>

Trail-er Blazing: Creating the Trailers your Game Deserves! Video, GDCVault 2012. Katsottu 11.11.2015.

<http://www.gdcvault.com/play/1015612/Trail-er-Blazing-Creating-the>

The Walking Dead: Season One. 2012. Telltale Games.